キャラクター名

[ｉｄ]イド

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	おそらく１６さい
メインクラス	バロック	**暗示**	陥穽
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	10

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	1	2	3
変異	3	0	3
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容

未練				
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	

マニューバ							
タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		かた		アクション	4	自身	移動１
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ１つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
頭		リボン		オート			赤いリボン、とても大切なもの。
頭		ユクリータの髪飾り		オート			家族の遺品。一期から引き継ぎ。
ポジション		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所１つにつき修正＋１を得る。
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾戦攻撃マニューバの攻撃判定において、出目＋１してもよい。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・行動判定の出目は全て＋１される。ただし、バトルパートでの当ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを１つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋１
胴		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
腕		コートタブリス(草刈機)		アクション	3	0	白兵攻撃３＋連撃２。 どうしてだか、酷く手に馴染む。
胴		あるびの		ジャッジ	1	0〜1	支援＋１
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0〜1	支援＋２
胴		ニドラー(にくへび)		アクション	3	0	肉弾攻撃2+2。攻撃判定において、（連撃で発生した判定を含めた中で）１回だけサイコロを振りなおしてもよい。実質イドのHDD、様々事を全部これが記録してくれている。